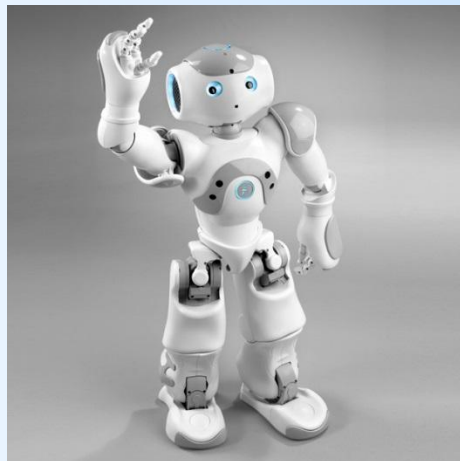


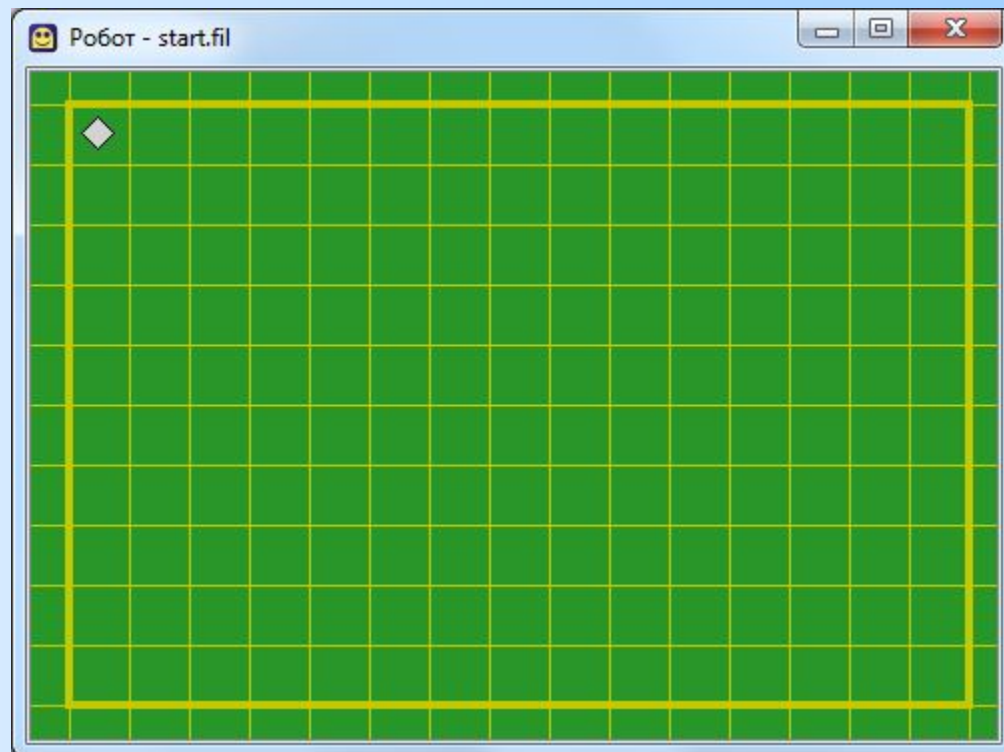
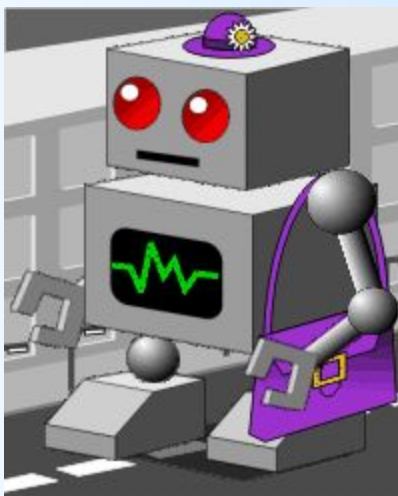
Исполните ль РОБОТ Цикл N раз?



Среда исполнителя

Робот

Исполнитель **Робот** «живёт» на клетчатом поле и умеет перемещаться в разных направлениях, а также закрашивать клетки. Стандартный размер поля 10 x 15 клеток (10 клеток в высоту, 15 в ширину). Изначально **Робот** находится в верхней левой клетке (это стартовая обстановка – хранится в файле start.fil)



СКИ исполнителя РОБОТ

У Робота есть четыре команды перемещения:

- **вверх**
- **вниз**
- **влево**
- **вправо**

При выполнении любой из этих команд Робот перемещается на одну клетку соответственно: вверх \uparrow , вниз \downarrow , влево \leftarrow , вправо \rightarrow .

Также у Робота есть команда **закрасить**, которая закрашивает клетку, в которой Робот находится в настоящий момент.

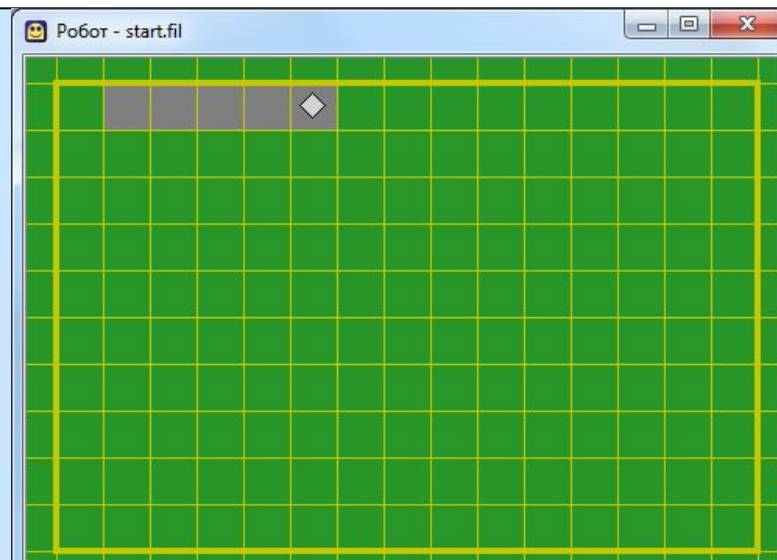
Цикл N раз для исполнителя РОБОТ

Циклический алгоритм- описание действий, которые должны повторяться указанное число раз или пока не выполнено заданное условие.

Для исполнителя Робот цикл с известным числом повторений реализуется с помощью следующей конструкции:

нц <число повторений> **раз**
<тело цикла>

```
КЦ
Программа Редактирование Вставка Выпол
1 использовать Робот
2 алг
3 нач
4   нц 5 раз
5     вправо; закрасить
6   кц
7 кон
```

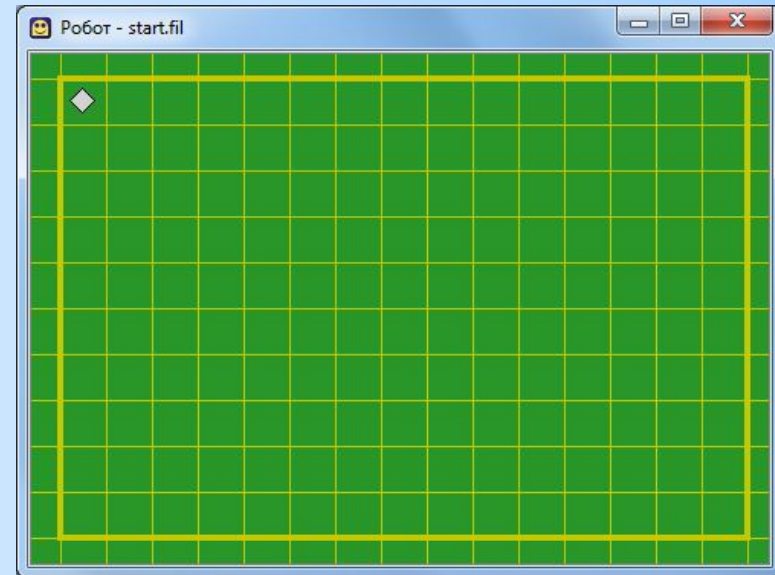


Пример 2. Вложенные

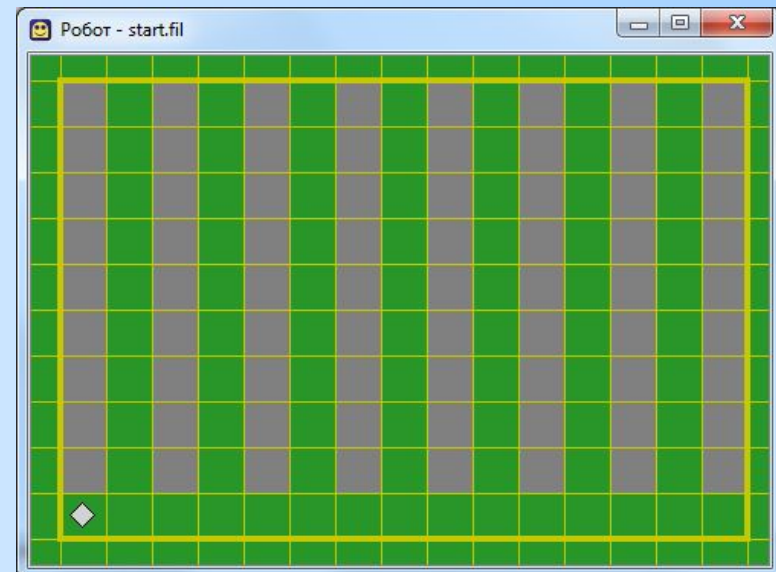
ЦИКЛЫ

Начальное положение Робота

```
1 использовать Робот
2 алг Вложенные циклы
3 нач
4   нц 9 раз
5     нц 7 раз
6       закрасить; вправо; вправо
7     кц
8     закрасить
9     нц 14 раз
10      влево
11     кц
12     вниз
13   кц
14 кон
```



Конечное положение Робота



Внешний цикл в своём теле содержит два **последовательных цикла**: первый – движение вправо с закрасиванием, второй – движение влево.

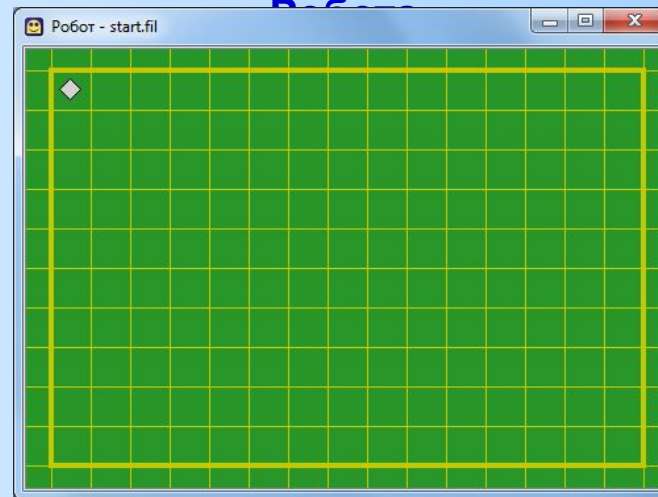
Практическая работа. Задание 1

```
1 использовать Робот
2 алг Узор
3 нач
4   нц 3 раз
5     вправо
6   кц
7   вниз
8   нц 3 раз
9     закрасить; влево
10  кц
11  нц 3 раз
12    закрасить; вниз
13  кц
14  нц 3 раз
15    закрасить; вправо
16  кц
17  нц 4 раз
18    закрасить; вниз
19  кц
20  нц 3 раз
21    закрасить; влево
22  кц
23  закрасить
24  вниз
25 кон
```

По предложенному образцу создайте КУМИР-программу для исполнителя **Робот**. Последовательно введите с клавиатуры все команды, составляющие тело алгоритма (команды можно вставлять через меню **Вставка**). Запустите программу на исполнение.

Какая фигура получилась в результате закрашивания клеток?

Начальное положение

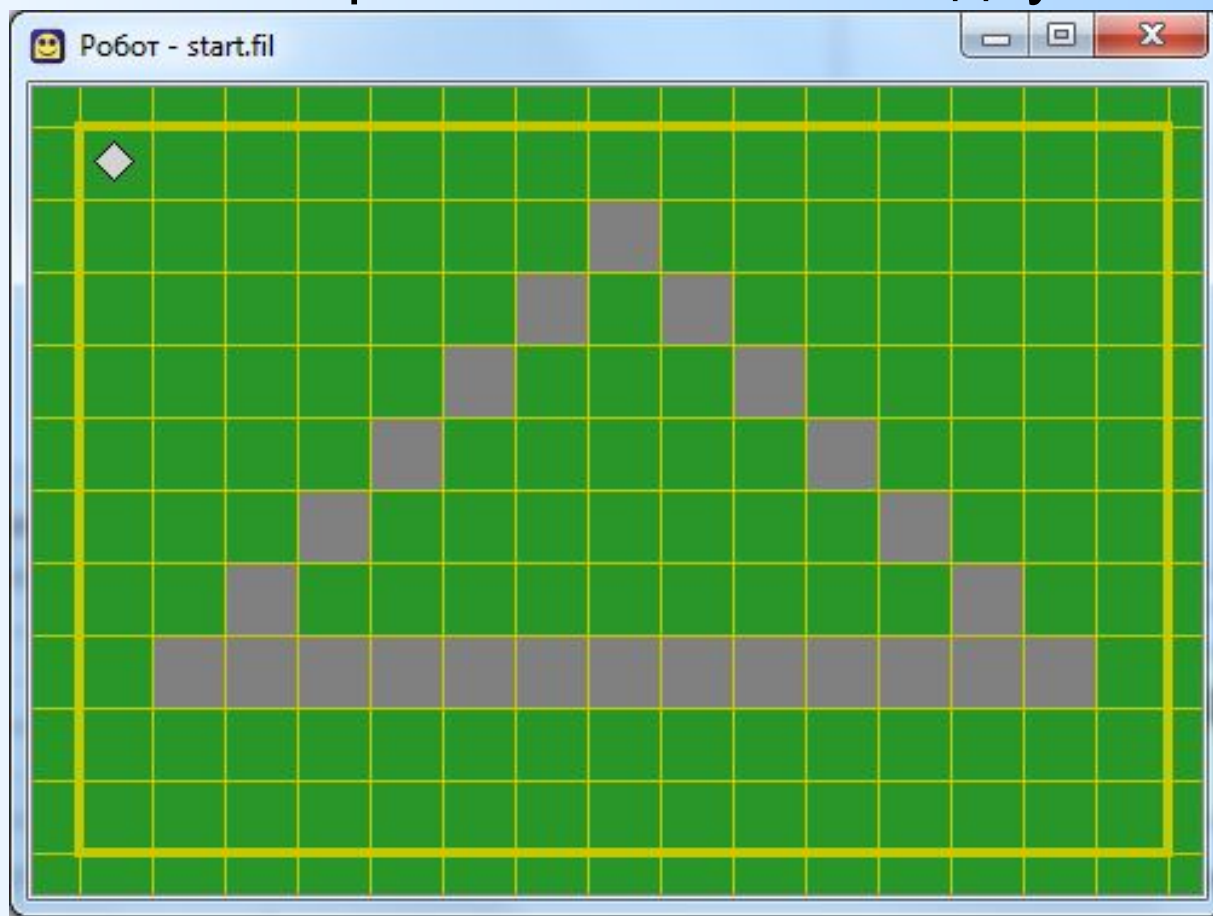


Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем **Робот_*.kum**

Вместо * укажите название фигуры

Практическая работа. Задание 2

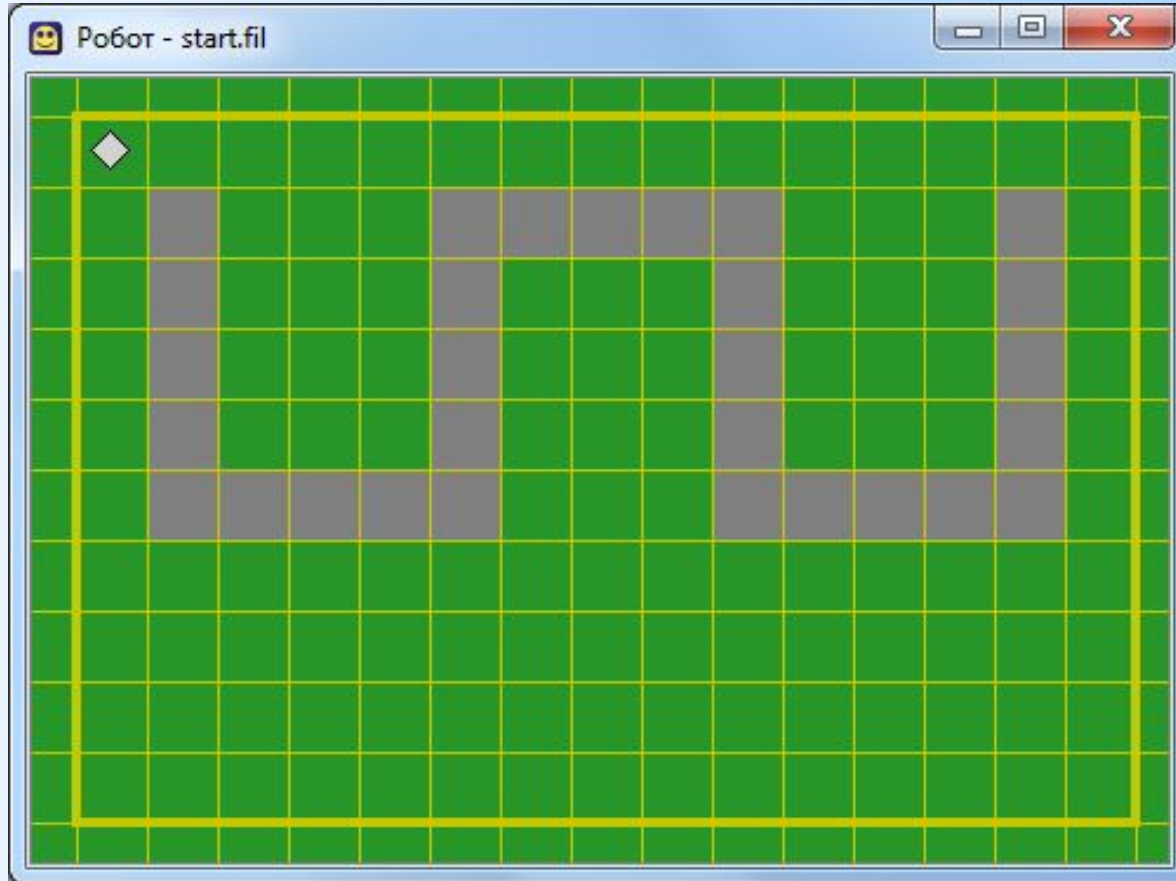
Разработайте для исполнителя **Робот** алгоритм создания представленного изображения. После закрашивания верните **Робота** в исходную клетку.



Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем **Робот_Треугольник.kum**

Практическая работа. Задание 3

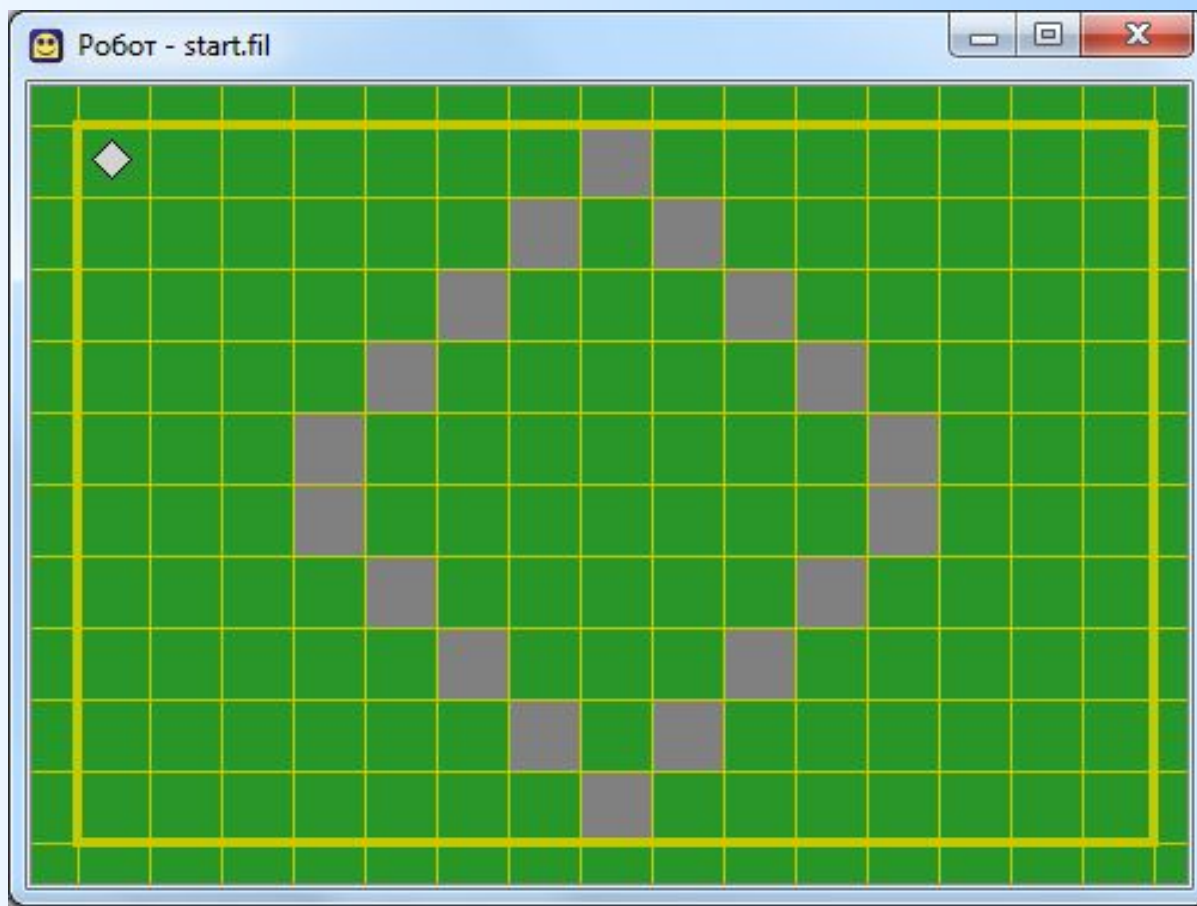
Разработайте для исполнителя **Робот** алгоритм создания представленного изображения. После закрашивания верните **Робота** в исходную клетку.



Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем
Робот_Дорога.kum

Практическая работа. Задание 4

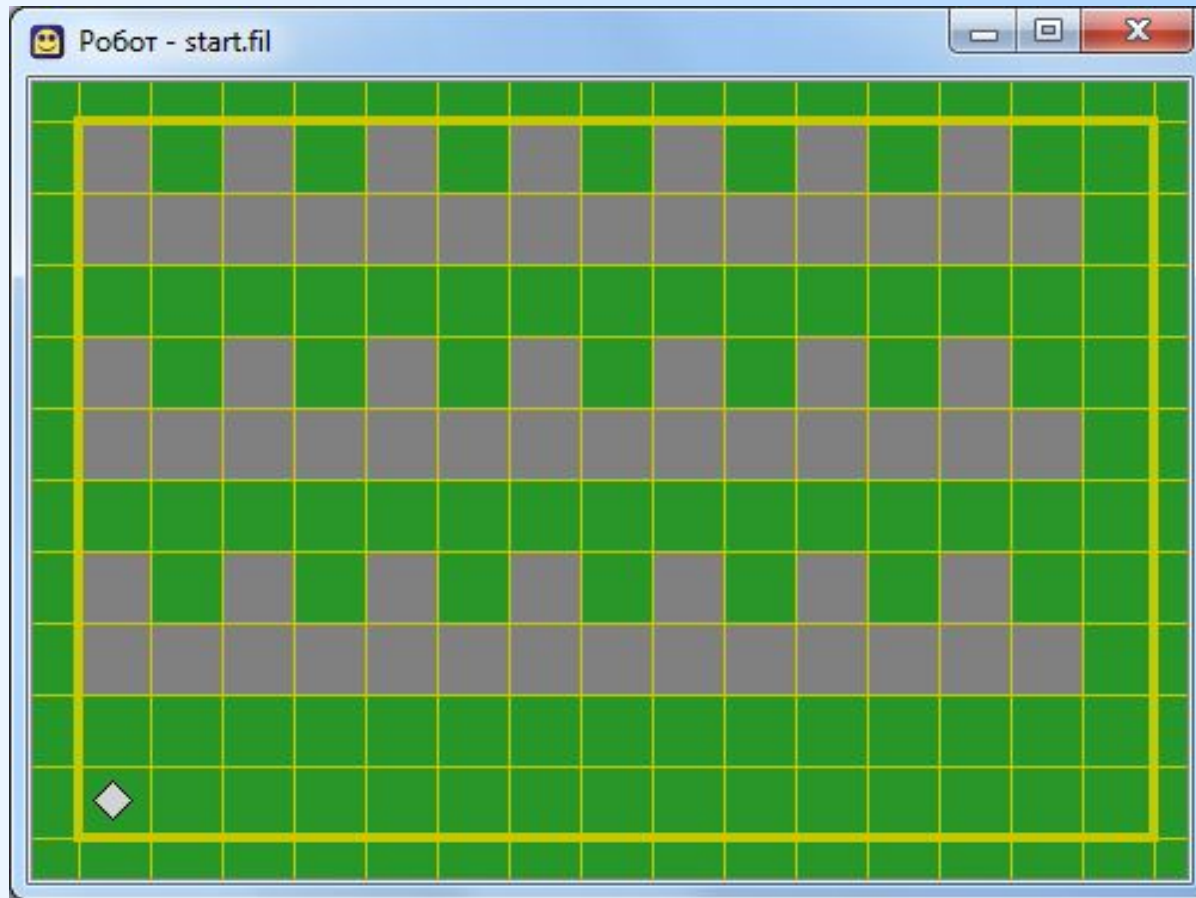
Разработайте для исполнителя **Робот** алгоритм создания представленного изображения. После закрашивания верните **Робота** в исходную клетку.



Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем
Робот_Ромб.kum

Домашнее задание

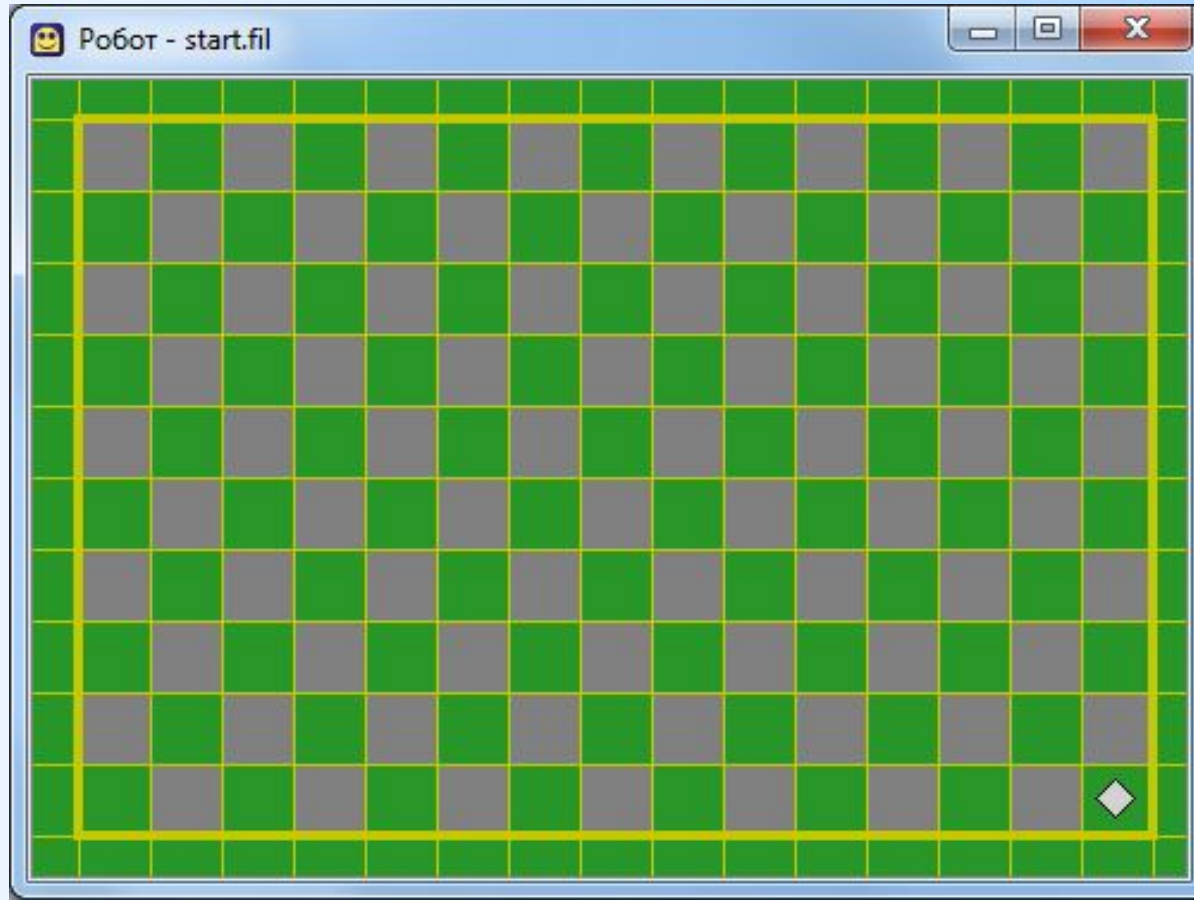
Разработайте для исполнителя **Робот** алгоритм создания представленного изображения. После закрашивания **Робот** должен остановиться в левом нижнем углу. Используйте вложенные циклы.



Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем
Робот_Забор.kum

Домашнее задание:

Разработайте для исполнителя **Робот** алгоритм создания представленного изображения. После закрашивания **Робот** должен остановиться в правом нижнем углу. Используйте вложенные ЦИКЛЫ.



Сохраните созданный алгоритм в личной папке под именем
Робот_Шахматный порядок.kum